

## PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA DI SDN 33 PONTIANAK UTARA

**Ernawati Siregar, Marzuki, Kaswari**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan Pontianak

Email : [ernawatisiregar6@gmail.com](mailto:ernawatisiregar6@gmail.com)

### ***Abstract.***

*From the results of interviews at North Pontianak Public Elementary School 33, it is known that speaking skills of VA class students are still below the completeness standard, that is there are 17 students from 28 students who have not yet completed the aspect of speaking. Inner problem this research is "Is there any influence of the Role Playing method on speaking skills in North Pontianak 33 public schools? ". Research method used is an experimental method, while the research form used is one group pre-test and post-test. The population in this study was all class V students of North Jakarta 33 public elementary schools. In this research the sample is 28 VA students. Technique Data collectors used in this study are measurement techniques with score on students' speaking skills. Based on the results of data analysis from the mean value of the pre-test 67.14 and the average post-test 75.72. The results of the t test obtained by t table at a significant level ( $\alpha$ ) = 0.05% is 1.703. Because of  $t_{hitung}$  (7.94)  $t_{table}$  (1.703) then the post-test data is received. So that there is the effect of applying the Role Playing method to the speaking skills of participants educated in class V North Pontianak 33 State Elementary School. From the calculation of the effect size (ES), obtained at 0.1154 (low category).*

***Keywords: Method of Role Playing, Speaking Skills, Indonesian Language***

### **PENDAHULUAN**

Keterampilan berbahasa terdiri dari dua kelompok, yaitu keterampilan yang bersifat reseptif dan produktif. Keterampilan yang bersifat reseptif meliputi keterampilan menyimak dan keterampilan membaca, selanjutnya keterampilan berbahasa yang bersifat produktif meliputi keterampilan berbicara dan keterampilan menulis.

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan: (1) berkomunikasi secara afektif dan efisien sesuai etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis; (2) menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara; (3) memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan

tepat dan kreatif berbagai tujuan; (4) menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial; (5) menikmati dan memanfaatkan karya serta untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa; dan (6) menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen yaitu menyimak (*listening skills*), berbicara (*speaking skills*), membaca (*reading skills*) dan menulis (*writing skills*). Berbicara sangatlah penting dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan berbicara menempati kedudukan yang penting karena merupakan ciri komunikatif siswa. Menurut

Tarigan (1993:15) mengatakan bahwa “berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan”.

Berdasarkan pengamatan yang dilaksanakan di SDN 33 Pontianak Utara dan hasil wawancara dengan guru kelas V SD, menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung dengan cukup baik, guru sebelum melaksanakan pembelajaran sudah membuat RPP, serta melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode, guru juga sudah pernah menerapkan metode *Role Playing*. Hanya menerapkannya secara sederhana dan tidak terlalu sering menerapkannya dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan belum mampunya siswa dalam berbicara ditandai dengan saat diminta berbicara menceritakan pengalamannya siswa cenderung malu, kurang ekspresif, dan bingung apa saja yang harus disampaikan.

Masalah yang juga ditemukan adalah siswa belum menguasai faktor-faktor kebahasaan, seperti ketepatan bunyi bahasa, intonasi dan pemilihan kata. Hal ini terlihat saat berbicara didepan teman sekelasnya banyak siswa yang melakukan kesalahan saat mengucapkan bunyi bahasa, kesalahan ini terjadi karena siswa sudah terbiasa salah dalam mengucapkan bunyi bahasa dan tidak ada yang memperbaiki. Begitu juga dengan intonasi dan pemilihan kata yang salah karena siswa tidak terbiasa menggunakan intonasi dan pilihan kata yang tepat saat berbicara secara formal dihadapan orang lain.

Menurut Wina Sanjaya (2014:147) Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Metode pembelajaran yang baik seharusnya menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Banyak metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia salah satunya *Role Playing*.

Menurut Hamzah (2012:26) “*Role Playing* sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok”. *Role Playing* memberi kebebasan siswa untuk berpikir, berpendapat dan berkreasi secara mandiri. Menurut Hamdani (2011:87) “*Role Playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* ada langkah-langkah yang harus dilakukan baik oleh guru maupun peserta didik. Cucu Suhana (2014:51) menuliskan dalam bukunya bahwa langkah-langkah metode pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut: 1) Guru menyusun (menyiapkan) skenario yang akan ditampilkan. 2) Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dua hari sebelum pembelajaran. 3) Guru membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya 5 orang. 4) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. 5) Guru memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk memerankan skenario yang sudah dipersiapkan. 6) Masing-masing peserta didik berada di kelompoknya sambil memerhatikan skenario yang sedang diperagakan. 7) Setelah selesai pementasan, masing-masing peserta didik diberi kertas lembar kerja untuk pembahasan. 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum. 10) Evaluasi. 11) Penutup.

Menurut Miftahul Huda (2015: 209) langkah-langkah *Role playing* adalah sebagai berikut : 1) Guru menyusun/menyiapkan scenario yang akan ditampilkan. 2) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan Belajar Mengajar. 3) Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 5 orang. 4) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. 6) Guru

memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan. 7) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan. 8) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok. 9) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. 10) Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

Adapun langkah-langkah metode role playing pada mata pelajaran bahasa Indonesia sebagai berikut :1) Guru sebelumnya sudah membuat skenario yang akan ditampilkan siswa di depan kelas. 2) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. 3) Guru membagi kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 7 orang. 4) Guru membagikan skenario yang telah dibuat kepada siswa untuk dipahami kemudian dihafalkan. 5) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya. 6) Guru menunjuk kelompok siswa untuk maju melakukan pertunjukkan. 7) Guru menunjuk kelompok peserta didik yang tidak menjadi pemain untuk mengamati jalannya pertunjukkan. 8) Guru bersama peserta didik mendiskusikan masalah-masalah yang terjadi atas pertunjukkan yang ditampilkan. 10) Guru memberikan kesimpulan secara umum.

Setiap model yang telah atau akan dilaksanakan oleh guru memiliki keunggulan dan kekurangan. Miftahul Huda (2014:210) menyebutkan keunggulan *Role Playing* sebagai berikut: a) Dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. b) Bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan. c) Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias. d) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan. e) Memungkinkan siswa untuk terjun langsung

memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Selain memiliki keunggulan menurut Imas Kurniasih & Berlin Sani (2015:70) metode *Role Playing* juga memiliki beberapa kelemahan seperti berikut: a) Metode bermain peran memerlukan waktu yang relative panjang dan banyak. b) Proses ini memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya. c) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu. d) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.

Berangkat dari uraian di atas maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara di Sekolah Dasar Negeri 33 Pontianak Utara.

## METODE PENELITIAN

Menurut Mahmud (2011: 97), “Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang dipergunakan untuk mendapatkan data yang objektif, valid, dan reliabel sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang tertentu”. Sejalan dengan itu Jasa Unggah Muliawan (2014: 60) menyatakan metode penelitian sebagai “cara atau jalan yang ditempuh untuk melakukan suatu penelitian”.

Syofian Siregar (2014: 16-17) mengemukakan “Ada empat macam metode penelitian, yaitu: 1) Metode Filosofis. 2) Metode Deskriptif. 3) Metode Historis. 4) Metode Eksperimen

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Subana dan Sudrajat (2011: 95) menyatakan “Metode Eksperimen merupakan metode penelitian yang menguji hipotesis berbentuk hubungan sebab-akibat melalui pemanipulasian variabel independen (misalnya: treatment, stimulus, kondisi) dan menguji perubahan yang diakibatkan oleh

pemanipulasian tadi”.Sedangkan menurut Sugiyono (2016: 107), “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Sejalan dengan itu, Jasa Unggah Muliawan (2014: 78), “metode eksperimen disebut juga metode percobaan”.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode eksperimen adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk mencari hubungan sebab akibat serta pengaruh dari dua variabel yang telah ditentukan oleh peneliti dalam kondisi yang terkendali. Alasan digunakannya metode eksperimen pada penelitian ini adalah untuk mengetahui sebab akibat yang ditimbulkan dengan menerapkan suatu metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan melihat hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

Berdasarkan metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini, Maka Sugiyono (2016:108) mengemukakan ada empat bentuk penelitian yang dapat digunakan berdasarkan metode eksperimen, yaitu sebagai berikut. *Pre- Experimental design (nondesign)*, *True Experimental design* , *Factorial Design*, dan *Quasi Experimental design*.

Bentuk penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design*. Menurut Sugiyono (2016: 109) “*Pre-Experimental Design* belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen”. Alasan peneliti menggunakan *Pre-Experimental Design* karena peneliti tidak dapat mengatur variabel luar yang bisa mempengaruhi hasil (variabel dependen) penelitian ini. Hal ini dapat terjadi karena penelitian ini tidak menggunakan variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random.

Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$O_1 \text{ X } O_2 \dots\dots\dots(1)$$

Keterangan :

- $O_1$  : Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)
  - X : Treatment yang diberikan (variabel independen)
  - $O_2$  : Nilai posttest (setelah diberi perlakuan)
- (Sugiyono, 2014: 111)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang ada di Sekolah Dasar Negeri 33 Pontianak Utara yang berjumlah 57 orang. Di sekolah Dasar Negeri 33 Pontianak Utara memiliki 2 lokal kelas V, yaitu kelas VA dan kelas VB.

Dalam pemilihan sampel penelitian menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis *convenience sampling* yang pelaksanaannya dengan cara memilih partisipan yang tersedia dan mudah diperoleh. Alasan menggunakan teknik ini dikarenakan sekolah yang menjadi tempat penelitian hanya tersedia dua lokal yang digunakan hanya satu lokal. Maka dari itu, sampel dalam penelitian ini adalah kelas VA SDN 33 Pontianak utara yang berjumlah 28 orang.

Menurut S. Margono (2014:158) ada beberapa teknik penelitian sebagai cara yang dapat ditempuh untuk mengumpulkan data yaitu sebagai berikut. 1) Teknik observasi. 2) Teknik komunikasi. 3) Teknik pengukuran . 4) Teknik sosiometris. 5) Teknik dokumenter

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan, dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah teknik pengukuran. Menurut Hadari Nawawi (2015: 101), “Teknik pengukuran adalah cara mengumpulkan data yang bersifat kuantitatif untuk mengetahui tingkat atau derajat aspek tertentu dibandingkan dengan norma tertentu pula sebagai satuan ukur yang relevan.” Jadi alasan peneliti menggunakan teknik pengukuran dalam pengumpulan data karena data yang dikumpulkan dalam penelitian ini bersifat kuantitatif berupa keterampilan berbicara siswa yang diperoleh dari hasil tes dan akan diolah secara statistik untuk

mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran *Role Playing*.

Adapun tahap-tahap penelitian sebagai berikut.

#### **Tahap Persiapan**

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapan antara lain: 1) Tahap pertama yang dilakukan adalah melakukan observasi awal di kelas V. Observasi yang dilakukan pada saat peneliti melaksanakan PPL 2 di Sekolah Dasar Negeri 33 Pontianak utara. 2) Melakukan diskusi dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar Negeri 33 Pontianak utara mengenai pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan. 3) Menyiapkan perangkat pembelajaran, seperti media pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). 4) Menyiapkan instrument penelitian yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Instrument penelitian terdiri dari: Drama *pre-test* dan *post-test*

#### **Tahap Pelaksanaan**

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan antara lain: 1) Memberikan teks drama *pre-test* dan *post-test* pada kelas penelitian untuk mengetahui kondisi awal siswa. 2) Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V sebanyak enam kali pertemuan. 3) Memberikan teks drama *pre-test* dan *post-test* yang telah disiapkan guru untuk kelas penelitian.

#### **Tahap Akhir**

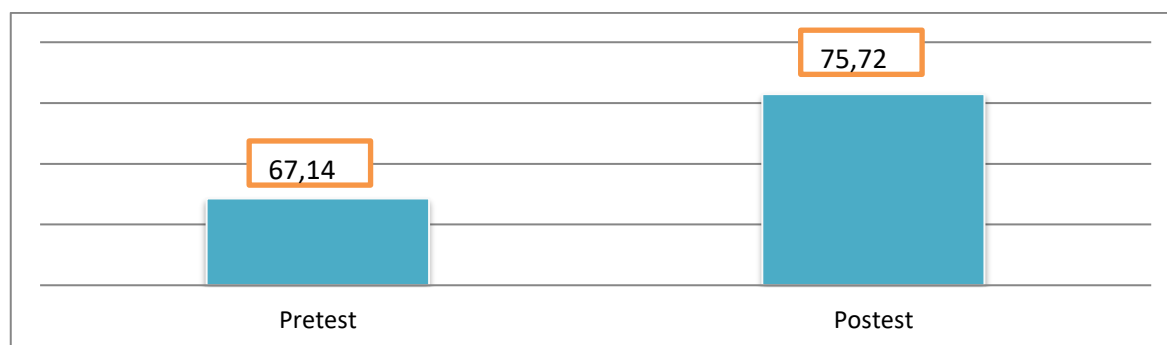
Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap akhir antara lain: 1) Memberikan skor pada hasil tes siswa. 2) Menghitung rata-rata hasil tes siswa. 3) Menghitung standar deviasi hasil tes siswa. 4) Analisis pembelajaran: (a) Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis masalah menggunakan rumus t-test. (b) Menghitung besarnya pengaruh model pembelajaran dengan menggunakan *effect size*. (c) Membuat kesimpulan penelitian.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VA Sekolah Dasar Negeri 33 Pontianak Utara. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 28 orang siswa dengan 8 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan.

*Pre-test* dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui nilai siswa yang didapat sebelum menerapkan metode *Role Playing*. *Pre-test* dilaksanakan pada hari Senin, 23 April 2018. Hasil rata-rata *pre-test* siswa adalah 67,14. *Post-test* dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui nilai siswa yang didapat setelah menerapkan metode *Role Playing*. *Post-test* dilaksanakan pada hari Selasa, 15 Mei 2018. Hasil rata-rata *post-test* siswa adalah 75,72.



**Grafik Rata-Rata Hasil Keterampilan Berbicara Kelas VA (kelas penelitian) Sekolah Dasar Negeri 33 Pontianak Utara.**

Perbedaan hasil keterampilan berbicara peserta didik kelas VA digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut. Pada grafik dapat dilihat pemerolehan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* berbicara di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 33 Pontianak Utara. Pada grafik tersebut memperlihatkan rata-rata *pre-test* kelas penelitian sebesar 67,14 sedangkan rata-rata *post-test* yang dicapai peserta didik kelas penelitian sebesar 75,72.

### **Pembahasan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pengaruh penerapan metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 33 Pontianak utara. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 28 orang siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan.

Untuk mengetahui kemampuan berbicara siswa dilakukanlah *pre-test*. Dari hasil perhitungan didapatkan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 67,14. Setelah diketahui tingkat kemampuan awal siswa, maka selanjutnya diberikan perlakuan sebanyak 1 kali dengan metode pembelajaran *Role Playing*.

Pertemuan pertama dilakukan pada hari Rabu 2 Mei 2018, materi yang diajarkan yaitu memerankan tokoh drama dengan lafal intonasi dan ekspresi yang tepat dengan menerapkan metode *Role Playing*.

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Pembelajaran berlangsung selama 3x35 menit mulai pukul 09.00 sampai pukul 10.45. Kegiatan awal dimulai dengan salam pembuka, mengecek kehadiran, mengkondisikan kelas, memberikan apersepsi, dan menginformasikan tujuan pembelajaran serta kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Pada kegiatan inti yaitu peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang drama kemudian peserta didik membentuk kelompok dan guru membagikan teks drama yang akan mereka pelajari kemudian mereka menghafalkan peran mereka masing-masing.

Kemudian yaitu kegiatan akhir siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi pelajaran yang belum mereka pahami. Dengan bimbingan siswa menyimpulkan pembelajaran dan mengucapkan salam penutup dan berdoa.

Pertemuan kedua dilakukan pada hari Jumat, 4 Mei 2018, materi Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Pembelajaran berlangsung selama 3x35 menit mulai pukul 07.00 sampai pukul 08.45. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan salam pembuka, berdoa, mengecek kehadiran, mengkondisikan kelas dan menginformasikan tujuan pembelajaran serta kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Pada kegiatan inti yaitu anak duduk bersama kelompok nya dan menghafalkan peran nya masing-masing setelah itu kelompok yang sudah siap dipersilahkan untuk maju bermain peran di depan kelas. Karena ada salah satu kelompok yang tidak hadir dan itu kelompok yang terakhir untuk maju akhirnya kelompok tersebut maju pada hari berikutnya.

Pada kegiatan penutup, siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi pelajaran yang belum mereka pahami. Setelah itu siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan keseluruhan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kemudian mengakhiri pembelajaran dengan salam.

Pertemuan ketiga dilakukan pada hari Rabu 9 Mei 2018, kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Pembelajaran berlangsung selama 3x35 menit mulai pukul 09.00 sampai pukul 10.45. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan salam pembuka, berdoa, mengecek kehadiran, mengkondisikan kelas, memberikan apersepsi, dan menginformasikan tujuan pembelajaran serta kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Pada kegiatan inti yaitu anak duduk bersama kelompok nya dan menghafalkan

perannya masing-masing setelah itu kelompok dipersilahkan untuk maju bermain peran di depan kelas.

Pada kegiatan penutup, siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi pelajaran yang belum mereka pahami. Setelah itu siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan keseluruhan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kemudian mengakhiri pembelajaran dengan salam.

Untuk mengetahui kemampuan siswa setelah dilaksanakan perlakuan sebanyak 1 kali dengan metode pembelajaran *Role Playing* maka dilaksanakanlah *post-test*. Dari hasil perhitungan didapatkan nilai rata-rata 75,72 yang merupakan rata-rata kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan.

Untuk dk 27 dengan signifikansi ( $\alpha$ ) = 5% diperoleh  $t_{tabel}$  sebesar 1,703. Harga  $t_{hitung}$  selanjutnya dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  dengan  $dk = 28 - 1 = 27$  dan taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05% diperoleh harga  $t_{tabel} = 1,703$ . Ternyata  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  atau  $7,49 \geq 1,703$  berarti signifikan. Maka ini berarti  $H_0$  ditolak, sebaliknya  $H_a$  diterima atau disetujui. Ini berarti terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap penerapan keterampilan berbicara siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 33 Pontianak Utara.

Berdasarkan kriteria effect size, Es sebesar 0,1154 termasuk kategori rendah. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengaruh penerapan metode *Role Playing* terhadap keterampilan siswa dalam berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar Negeri 33 Pontianak Utara adalah sebesar 0,1154 dan termasuk kategori rendah.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif dalam penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia. Pengaruh positif tersebut karena pada penggunaan metode ini siswa diajak untuk belajar membayangkan dirinya berada diluar kelas dan memainkan peran orang lain. Yang mana permainan tersebut dapat menjadikan suasana belajar lebih atraktif dan menyenangkan.

Maka dari itu penggunaan model ini merupakan salah satu cara guru untuk menjadikan siswa aktif dan membuat suasana belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu metode *Role Playing* dianggap salah satu metode yang dianggap mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Ini menunjukkan bahwa pendapat Miftahul Huda (2014:210) yang menyebutkan keunggulan *Role Playing* dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. serta bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan, dan mampu membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias, serta membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan. dan memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Secara umum terdapat pengaruh penerapan metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 33 Pontianak Utara dengan kategori rendah.

Metode *Role Playing* berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 33 Pontianak Utara di buktikan dari  $t_{hitung} 7,94 > t_{tabel} 1,703$ , maka pengujian data *n-gain pre-test* dan *post-test* diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.

Besar pengaruh penggunaan metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara kelas V Sekolah dasar Negeri 33 Pontianak Utara memiliki nilai effect size yang rendah yaitu sebesar 0,1154.

### Saran

Mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi berbicara dapat menggunakan metode yang sesuai, satu di antaranya adalah metode *Role Playing* pada pembelajaran memerankan tokoh drama karena berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada saat memerankan tokoh drama. Selain itu metode *role playing* juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga peserta didik tidak merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung.

metode *role playing*, juga dapat lebih mengembangkan pada mata pelajaran lain seperti, IPA, IPS, PKn dan lain sebagainya.

#### DAFTAR RUJUKAN

- BSNP. (2006). **Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI**. Jakarta: Depdiknas.
- Cucu Suhana. (2014). **Konsep Strategi Pembelajaran**. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hadari Nawawi. (2015). **Metode Penelitian Bidang Sosial**. Yogyakarta. Gadjah Mada University Press.
- Hamdani. (2011). **Strategi Belajar Mengajar**. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamzah. (2012). **Model Pembelajaran**. Jakarta: Bumi Aksara.
- Henry Guntur Tarigan. (2008). **Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa**. Bandung: Penerbit Angkasa Bandung.
- Imas Kurniasih & Berlin Sani. (2015). **Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru**.
- Jasa Unggah Muliawan. (2014). **Metodelogi Penelitian Pendidikan Dengan Studi Kasus**. Yogyakarta: Gavamedia.
- Mahmud. (2011). **Metode Penelitian Pendidikan**. Bandung: Pustaka Setia.
- Miftahul Huda. (2014). **Cooperative Learning, Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan**. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Subana dan Sudrajat (2001). **Dasar-dasar penelitian ilmiah**. Bandung: Pustaka Setia.

Sugiyono. (2016). **Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D**. Bandung: Alfabeta.

Syofian Siregar. (2014). **Statistika Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif**. Jakarta: Bumi Aksara.

Wina Sanjaya. (2014). **Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan**. Jakarta: Kencana



